

SISTEM INFORMASI KOMPETISI SEPAKBOLA LIGA INDONESIA BERBASIS WEB MENGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Anindiarto Krisharnomo¹, Aghus Sofwan², R. Rizal Isnanto²

ABSTRAK

Selama ini, informasi tentang persepakbolaan di tanah air, khususnya Kompetisi Sepakbola Liga Super Indonesia belum dikelola secara komputerisasi. Oleh sebab itu perlu dirancang Sistem Informasi Kompetisi Sepakbola Liga Indonesia untuk memberikan kemajuan bagi penyelenggaraan kompetisi tidak hanya dari sisi teknis pertandingan namun juga dalam hal pengelolaan data dan administrasi kompetisi.

Pengembangan Sistem Informasi Kompetisi Sepakbola Liga Indonesia dilakukan dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai manajemen basisdata, dan Apache sebagai web server. Sistem informasi dirancang dengan menggunakan analisis pendekatan terstruktur. Perancangan sistem meliputi pembuatan diagram hubungan entitas, perancangan basisdata, dan pembuatan diagram alir data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengunjung Sistem Informasi Kompetisi Sepakbola Liga Indonesia dapat memperoleh informasi profil tim, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, daftar pencetak gol, dan berita. Pada sistem informasi ini terdapat 2 (dua) jenis login. Jika login sebagai admin maka dapat dilakukan pengelolaan data tim, data wasit, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan masukan berita. Jika login sebagai administrasi tim maka dapat dilakukan pengelolaan profil tim, data pemain, data pelatih, dan data manajer.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, penggemar sepakbola telah lama disuguhi pertandingan menarik dari penyelenggaraan Kompetisi Sepakbola Liga Indonesia. Musim kompetisi tahun 2008 yang diselenggarakan oleh PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) sudah memasuki musim ke-14 dan kembali terjadi perubahan dalam penyelenggaraan sistem kompetisi Liga Indonesia, dengan dibentuknya level tertinggi kompetisi yaitu Kompetisi Liga Super Indonesia atau Indonesia Super League (ISL) yang diikuti oleh 18 tim terbaik di Indonesia.

Kompetisi Liga Super Indonesia menggunakan format pertandingan yang sama dengan kompetisi di Eropa, yaitu menggunakan sistem kompetisi penuh yang mempertemukan seluruh tim peserta kompetisi, sehingga format tersebut akan berbeda dengan kompetisi Liga Indonesia sebelumnya yang memainkan babak delapan besar, semifinal, dan final.

Salah satu kekurangan yang diamati adalah ketiadaan mengenai informasi tentang jadwal, hasil pertandingan lengkap yang dapat diketahui secara cepat dan mudah oleh penggemar sepakbola, pengamat sepakbola, pengurus klub, pelatih maupun pemain. Karena alasan tersebut, maka perlu dibuat Sistem Informasi Kompetisi Sepakbola Liga Indonesia Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL dengan harapan dapat memberikan sumbangan bagi perbaikan pengelolaan administrasi kompetisi.

1.2 Tujuan

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah memberikan informasi tentang penyelenggaraan Kompetisi Sepakbola Liga Indonesia, khususnya Kompetisi Liga Super Indonesia, sehingga penggemar

sepakbola dapat memanfaatkan melalui media Internet untuk mengetahui jadwal, hasil pertandingan, tim dan pemain dalam Kompetisi Liga Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Titik perancangan dan pembuatan perangkat lunak sistem informasi kompetisi sepakbola Liga Indonesia berbasis *web* menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai basisdata.
2. Informasi Sepakbola Liga Indonesia dibatasi hanya untuk level kompetisi Liga Super Indonesia dalam satu musim kompetisi.

II. SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB

2.1 Pengertian

Sistem informasi berbasis *web* adalah sistem yang digunakan untuk menyimpan sekaligus menganalisis data yang sudah dimasukkan serta menghasilkan suatu format laporan yang merepresentasikan data yang telah dimasukkan dengan mengimplementasikan aplikasi berbasis *web*.

2.2 Basisdata

Basisdata adalah sekumpulan data yang disusun dalam beberapa tabel yang saling berkaitan maupun berdiri sendiri.

2.2.1 Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses mengubah sebuah tabel yang besar dan kompleks menjadi beberapa buah tabel yang lebih kecil dan sederhana. Normalisasi bertujuan mengurangi pemasukan data yang berulang (*redundant data*) dan duplikasi data.

¹ Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNDIP

² Dosen Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UNDIP

2.3 Pemrograman PHP

PHP merupakan skrip untuk membuat suatu aplikasi yang dapat terintegrasi ke dalam halaman HTML, sehingga suatu halaman *web* tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis.

2.4 Web Server

Untuk menjalankan PHP diperlukan perangkat lunak *web server*. Perangkat lunak *web server* berfungsi menyiapkan sebuah *server* agar mampu melayani koneksi dan transfer data dalam bentuk protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Apache merupakan *web server* yang paling banyak digunakan.

2.5 SQL

SQL singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan bahasa *query* standar yang digunakan untuk mengakses basisdata relasional.

Salah satu program yang menggunakan bahasa standar SQL adalah MySQL. MySQL adalah sebuah sistem manajemen basisdata relasi yang paling banyak digunakan, dengan alasan bahwa MySQL merupakan *server* basisdata yang sangat kuat dan stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data.

2.6 Koneksi PHP dengan MySQL

Untuk koneksi PHP dengan MySQL dilakukan dengan menggunakan fungsi `mysql_connect`. Contoh penggunaan skrip PHP untuk berkoneksi dengan basisdata MySQL adalah sebagai berikut.

```
<?
//koneksi dengan server basisdata mysql
$conn=mysql_connect("localhost","root",
"admin");
//memilih basisdata ligina
mysql_select_db ("ligina", $conn);
?>
```

Fungsi `mysql_connect()` digunakan untuk membuat hubungan ke server basisdata MySQL yang terdapat pada suatu host. Fungsi `mysql_select_db` digunakan untuk memilih basisdata.

III. PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Kebutuhan Data

Analisis kebutuhan data diperlukan dalam perancangan suatu sistem informasi. Hal ini dimaksudkan agar informasi yang didapatkan oleh pengguna adalah informasi yang benar-benar dibutuhkan. Informasi yang akan dirancang adalah sebagai berikut.

1. Informasi mengenai profil tim.
2. Informasi mengenai profil pemain.
3. Informasi seluruh jadwal pertandingan.
4. Informasi hasil lengkap setiap pertandingan.
5. Informasi mengenai klasemen tim

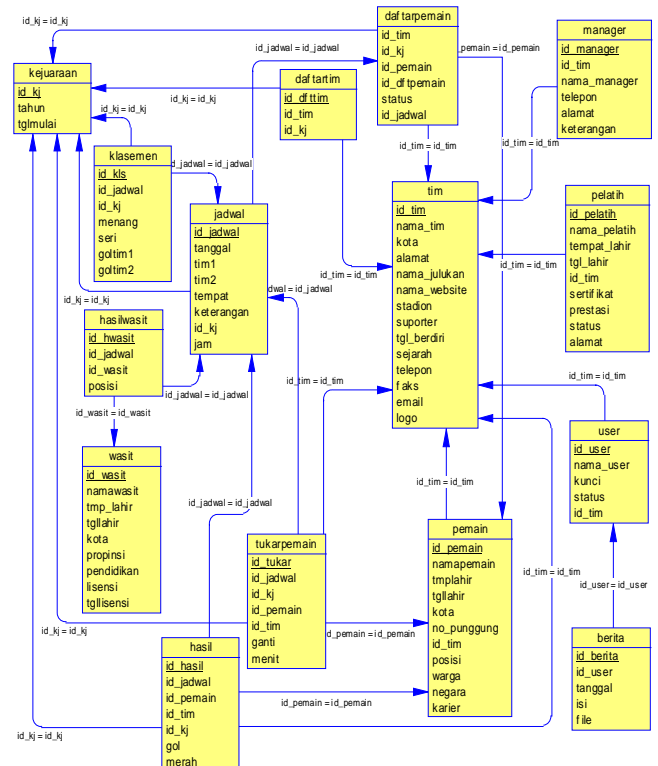
3.2 Tahap Analisis dan Perancangan Sistem

Tahap selanjutnya dalam perancangan sistem adalah tahap analisis dan perancangan sistem. Model pembuatan aplikasi sistem informasi yang digunakan adalah analisis terstruktur. Langkah pertama dalam

analisis dan perancangan sistem adalah pembuatan diagram hubungan entitas, kemudian perancangan basisdata. Semua informasi yang dibutuhkan disimpan dalam basisdata **LIGINA**. Setelah terbentuk basisdata **LIGINA** dilakukan normalisasi tabel. Langkah berikutnya adalah pembuatan diagram alir data.

3.2.1 Diagram Hubungan Entitas (ERD)

ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antardata. Tiga komponen pembentuk utama ERD yaitu entitas (*entity*), atribut, dan hubungan (*relationship*). ERD sistem informasi Liga Indonesia ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. ERD Sistem Informasi Liga Indonesia

3.2.2 Perancangan Basisdata

Perancangan basisdata pada sistem ini menggunakan model relasional. Entitas yang telah ada akan menjadi tabel. Setelah tabel-tabel terbentuk maka dilakukan normalisasi terhadap tabel tersebut.

3.2.2.1 Normalisasi

Normalisasi dilakukan untuk menghindari terjadinya masalah pada saat mengisi, mengubah, maupun menghapus data. Untuk itu tabel-tabel yang besar dan kompleks diubah menjadi tabel-tabel yang lebih kecil dan sederhana.

a. Bentuk Tidak Normal

Bentuk tidak normal adalah sebuah bentuk ketika komputer tidak dapat membaca suatu entitas lengkap, artinya data yang disimpan tidak seluruhnya terisi ke dalam atribut atau kolom yang telah tersedia. Tabel yang dibuat pada awal perancangan basisdata **LIGINA** adalah tabel **tim** dan tabel **kejuaraan**.

Tabel 1. Bentuk Tidak Normal Basisdata LIGINA

tim	kejuaraan
nama_tim	tahun
kota	daftartim
alamat	jadwal
nama_julukan	tanggal
stadion	wasit
suporter	hasil
telepon	menang
logo	seri
user	gol
pelatih	klasemen
manager	
pemain	

Pada kedua tabel di atas memiliki kelemahan mendasar yaitu dapat terjadi pemasukan data berulang-ulang. Untuk itu kedua tabel tersebut perlu diubah menjadi bentuk normal pertama.

b. Bentuk Normal Pertama (1NF)

Karena tabel awal belum memiliki kunci primer yang merupakan syarat normalisasi bentuk pertama, maka tabel-tabel diubah dan diberikan atribut yang sesuai. Hasil bentuk normal pertama antara lain sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel Tim (1NF)

KOLOM	JENIS	ATRIBUT
id_tim	int(11)	kunci primer
nama_tim	varchar(6)	
kota	varchar(16)	
alamat	text	
nama_julukan	varchar(6)	
nama_website	varchar(6)	
stadion	varchar(66)	
suporter	varchar(66)	
tgl_berdiri	date	
sejarah	text	
telepon	varchar(16)	
faks	varchar(16)	
email	varchar(16)	
logo	varchar(16)	

Tabel 3. Tabel Pemain (1NF)

KOLOM	JENIS	ATRIBUT
id_pemain	int(11)	kunci primer
namapemain	varchar(50)	
tmplahir	varchar(30)	
tgllahir	date	
kota	varchar(30)	
no_punggung	int(11)	
nama_tim	varchar(6)	
posisi	varchar(30)	
warga	int(11)	
negara	varchar(30)	

Tabel 4. Tabel Kejuaraan (1NF)

KOLOM	JENIS	ATRIBUT
id_kj	int(11)	kunci primer
tahun	int(11)	
tglmulai	date	
tglselesai	date	

Tabel lain dari bentuk normal pertama adalah tabel **jadwal** (1NF), tabel **klasemen** (1NF), tabel **pelatih** (1NF), tabel **manager** (1NF), tabel **wasit** (1NF), tabel **hasil** (1NF), tabel **user** (1NF), dan tabel **berita** (1NF). Terdapat 12 tabel bentuk normal pertama.

c. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Hasil bentuk normal kedua yaitu terbentuk tiga buah tabel baru yaitu tabel **hasil_wasit** (2NF), tabel **daftar_tim** (2NF), dan tabel **daftar_pemain** (2NF), sehingga terdapat 15 tabel bentuk normal kedua. Tiga buah tabel baru yang terbentuk adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Tabel Hasil Wasit (2NF)

KOLOM	JENIS	ATRIBUT
id_hwasit	int(11)	kunci primer
id_jadwal	int(11)	kunci asing
id_wasit	int(11)	kunci asing
posisi	varchar(16)	

Tabel 6. Tabel Daftar Tim (2NF)

KOLOM	JENIS	ATRIBUT
id_dfttim	int(11)	kunci primer
id_kj	int(11)	

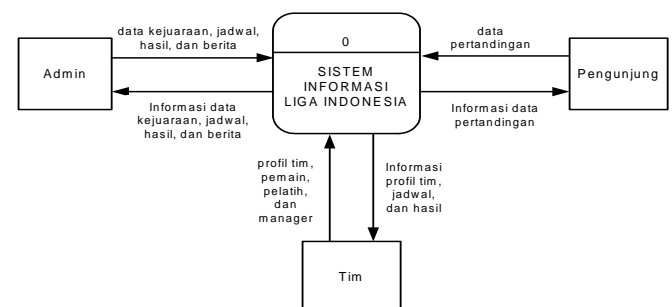
Tabel 7. Tabel Daftar Pemain (2NF)

KOLOM	JENIS	ATRIBUT
id_dftpemain	int(11)	kunci primer
id_jadwal	int(11)	kunci asing
id_kj	int(11)	kunci asing
id_pemain	int(11)	kunci asing
id_tim	int(11)	kunci asing
status	int(11)	

3.2.3 Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram)

3.2.3.1 DFD Level 0

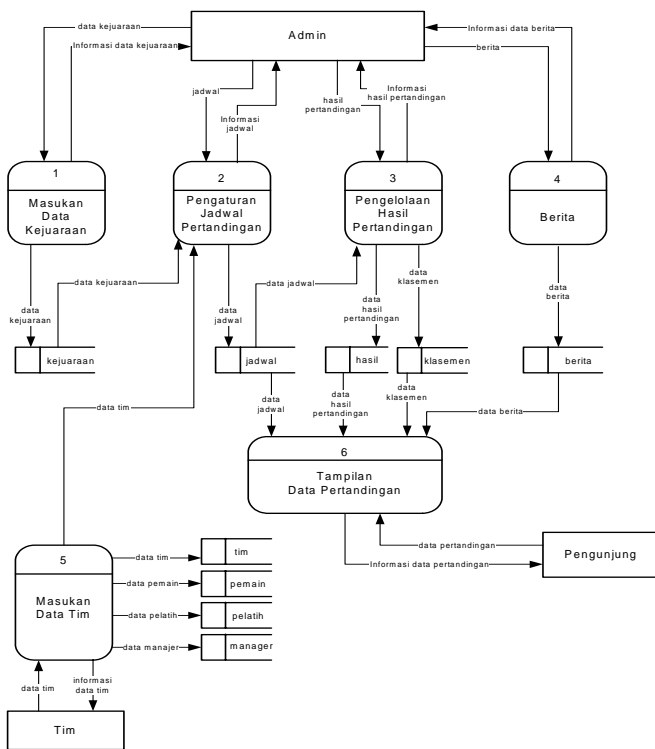
DFD level 0 sistem informasi kompetisi sepakbola Liga Indonesia ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. DFD level 0 sistem informasi kompetisi sepakbola Liga Indonesia

3.2.3.2 DFD Level 1

DFD level 1 ditunjukkan pada Gambar 3. Gambar tersebut terdiri atas 6 proses, yaitu proses Masukan Data Kejuaraan (1), proses Pengaturan Jadwal Pertandingan (2), proses Pengelolaan Hasil Pertandingan (3), proses Berita (4), proses Masukan Data Tim (5), dan proses Tampilan Hasil Pertandingan (6).

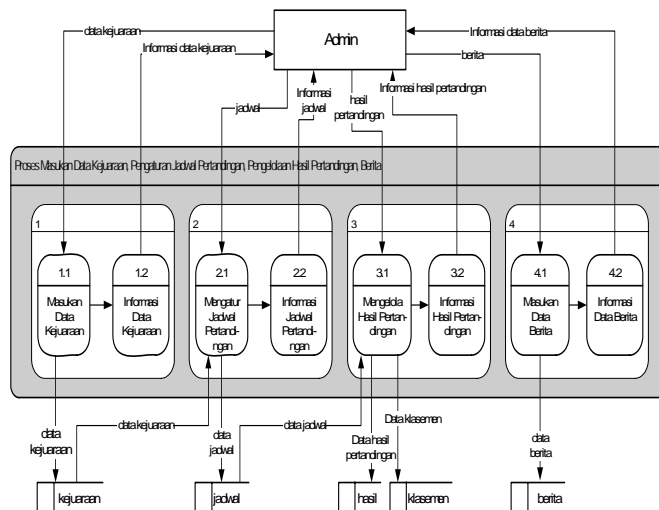


Gambar 3. DFD level 1 sistem informasi kompetisi Liga Indonesia

3.2.3.3 DFD Level 2

a. DFD Level 2 Proses 1-4 Masukan Data Kejuaraan, Pengaturan Jadwal Pertandingan, Pengelolaan Hasil Pertandingan, Berita

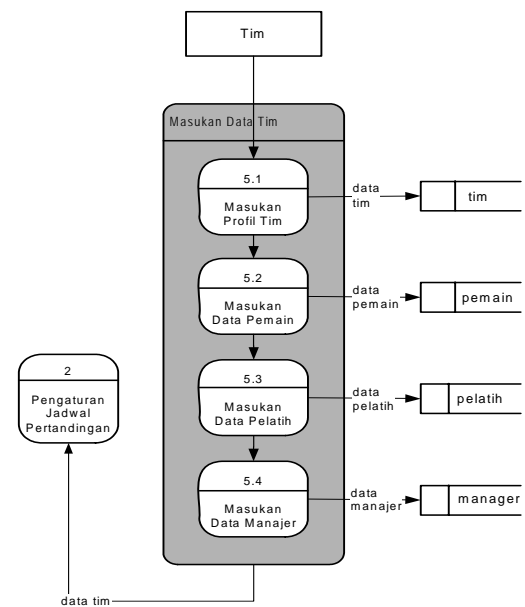
Pada gambar 4 menunjukkan empat proses DFD Level 2, yaitu Masukan Data Kejuaraan, Pengaturan Jadwal Pertandingan, Pengelolaan Hasil Pertandingan, dan Berita.



Gambar 4. DFD level 2 proses 1-4

b. DFD 2 Proses 5 Masukan Data Tim

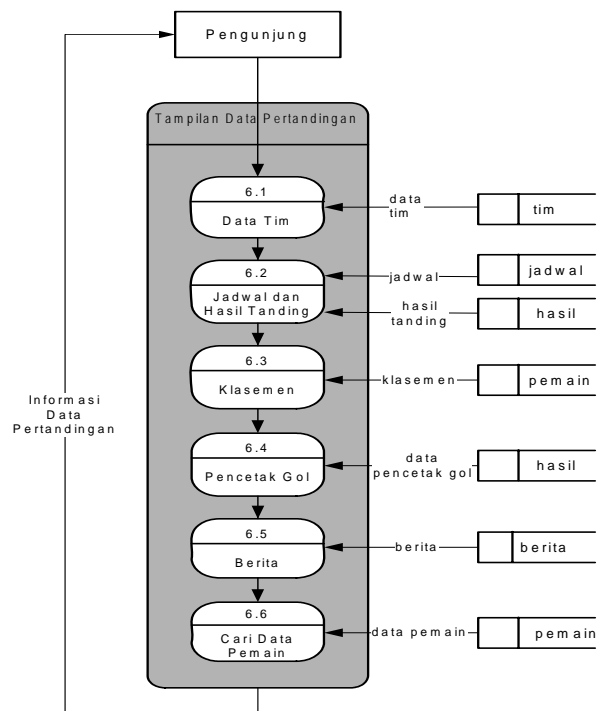
Pada gambar 5 terlihat bahwa proses masukan data tim terdapat 4 subproses yaitu proses masukan profil tim, proses masukan data pemain, proses masukan data pelatih, dan proses masukan data manajer.



Gambar 5. DFD level 2 proses 5 masukan data tim

c. DFD Level 2 Proses 6 Tampilan Data Pertandingan

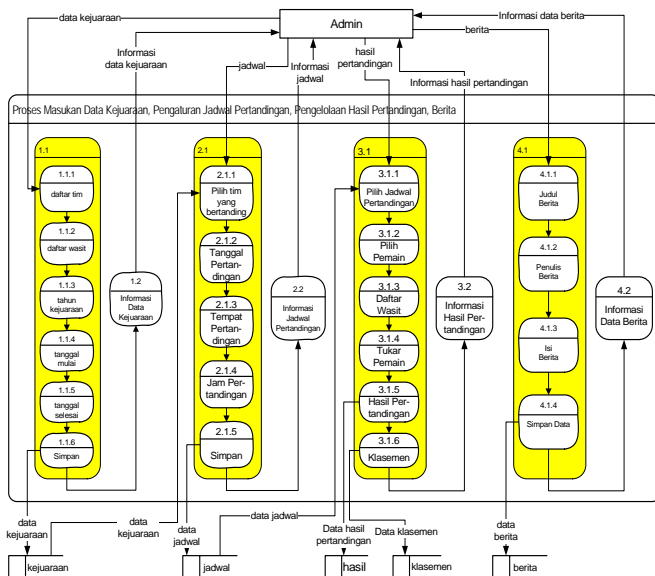
Pada gambar 6 dijelaskan bahwa pada proses tampilan data pertandingan terdapat enam subproses, yaitu tampilan data tim, tampilan jadwal dan hasil tanding, tampilan klasemen, tampilan pencetak gol, dan tampilan berita.



Gambar 6. DFD 2 proses 6 tampilan data pertandingan

3.2.3.4 DFD Level 3 Proses Masukan Data Kejuaraan, Pengaturan Jadwal Pertandingan, Pengelolaan Hasil Pertandingan, Berita

Pada Gambar 7 menunjukkan DFD level 3 proses masukan data kejuaraan, pengaturan jadwal pertandingan, pengelolaan hasil pertandingan, berita.



Gambar 7. DFD level 3 proses masukan data kejuaraan, pengaturan jadwal pertandingan, pengelolaan hasil pertandingan, berita

IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi Tampilan Awal

Tampilan awal merupakan tampilan pertama kali saat aplikasi dijalankan. Tampilan awal sistem dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan awal sistem informasi

4.2 Pengujian

4.2.1 Pengujian Masukan Data Kejuaraan

Masukan data kejuaraan dilakukan oleh admin. Setelah login, dipilih menu **Data Pertandingan**. Kemudian admin memasukkan data kejuaraan meliputi tahun, tanggal dimulai, dan tanggal selesai kompetisi.



Gambar 9. Masukan data kejuaraan

4.2.2 Pengujian Pengaturan Jadwal Pertandingan

Untuk pengaturan jadwal pertandingan, admin terlebih dahulu memilih tim peserta yang bertanding. Untuk memilih tim, admin memberikan tanda *checkbox* (✓) yang terletak di sebelah kanan nama tim. Jumlah tim yang dipilih adalah 18 tim. Jika tim dipilih lebih dari 18 maka akan ada pesan peringatan, dan admin harus mengurangi jumlah tim supaya menjadi 18 tim.

1. Kejuaraan Tahun 2008 Tanggal 2008-07-12 s.d 2009-02-10
2. Data Tim Yang Telah Dipilih 21

Peserta Liga Super adalah 18 Tim.
Anda Harus Mengurangi 3 Tim !

NO	NAMA TIM	HAPUS
1.	AREMA	<input type="checkbox"/>
2.	DELTRAS	<input type="checkbox"/>
3.	PELITAJAYA	<input type="checkbox"/>
4.	PERSEBAYA	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	PERSELA	<input type="checkbox"/>
6.	PERSEMA	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	PERSIB	<input type="checkbox"/>
8.	PERSIBA	<input type="checkbox"/>
9.	PERSIJA	<input type="checkbox"/>
10.	PERSIJAP	<input type="checkbox"/>
11.	PERSIK	<input type="checkbox"/>
12.	PERSIPURA	<input type="checkbox"/>
13.	PERSITA	<input type="checkbox"/>
14.	PERSITARA	<input type="checkbox"/>
15.	PERSIWA	<input type="checkbox"/>
16.	PKT	<input type="checkbox"/>
17.	PSIS	<input type="checkbox"/>
18.	PSM	<input type="checkbox"/>
19.	PSMS	<input type="checkbox"/>
20.	PSS	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	SRIWIJAYA	<input type="checkbox"/>

Simpan Data

Gambar 10. Daftar pilihan tim peserta Liga Super

Setelah terpilih 18 tim, selanjutnya memasukkan jadwal pertandingan, seperti terlihat pada Gambar 11.

3. Jadwal Pertandingan | Tentukan Tanggal |

NO	KETERANGAN	JADWAL
1.	PSMS vs SRIWIJAYA	Input Jadwal
2.	PSMS vs PERSIB	Input Jadwal
3.	PSMS vs PERSITA	Input Jadwal
4.	PSMS vs PERSIJA	Input Jadwal
5.	PSMS vs PERSITARA	Input Jadwal
6.	PSMS vs PSIS	Input Jadwal
7.	PSMS vs PERSIJAP	Input Jadwal
8.	PSMS vs AREMA	Input Jadwal
9.	PSMS vs PERSELA	Input Jadwal
10.	PSMS vs PERSIK	Input Jadwal
11.	PSMS vs DELTRAS	Input Jadwal
12.	PSMS vs PERSIBA	Input Jadwal
13.	PSMS vs PKT	Input Jadwal
14.	PSMS vs PSM	Input Jadwal
15.	PSMS vs PERSIPURA	Input Jadwal
16.	PSMS vs PERSIWA	Input Jadwal
17.	PSMS vs PELITAJAYA	Input Jadwal
18.	SRIWIJAYA vs PSMS	Input Jadwal
19.	SRIWIJAYA vs PERSIB	Input Jadwal

Gambar 11. Menu masukan jadwal pertandingan

Tim yang berada di sebelah kiri berarti adalah tim tuan rumah, dan di sebelah kanan adalah tim tamu. Setiap tim akan menjadi tuan rumah dan tamu masing-masing sebanyak 17 kali. Jumlah keseluruhan pertandingan adalah 306 partai.

Setelah memasukkan jadwal dalam sebuah pertandingan, maka pada daftar pertandingan tersebut muncul data jadwal pertandingan, menu **edit jadwal** dan menu **hasil tanding** seperti pada Gambar 12.

113.	PSIS vs DELTRAS	Input Jadwal
114.	PSIS vs PERSIBA	Stadion Jatidiri. Edit Jadwal Hasil Tanding Sabtu, 20 Agustus 2008 (15:30:00)
115.	PSIS vs PKT	Stadion Jatidiri. Edit Jadwal Hasil Tanding Sabtu, 13 Agustus 2008 (15:30:00)
116.	PSIS vs PSM	Input Jadwal

Gambar 12. Tampilan jadwal pertandingan

4.2.3 Pengujian Pengelolaan Hasil Pertandingan

Untuk melakukan pengaturan hasil pertandingan, admin memilih menu **Hasil Tanding**, kemudian muncul menu **Masukan Hasil Pertandingan**, seperti terlihat pada Gambar 13.

Masukan Hasil Pertandingan

PSIS vs PKT

- [Daftar Pemain PSIS](#)
- [Daftar Pemain PKT](#)
- [Daftar Wasit](#)
- [Pertukaran Pemain PSIS](#)
- [Pertukaran Pemain PKT](#)
- [Hasil Pertandingan](#)
- [Detail Hasil Pertandingan](#)

Gambar 13. Tampilan masukan hasil pertandingan

Klasemen merupakan daftar hasil pertandingan yang telah dilakukan oleh masing-masing tim yaitu meliputi jumlah main, jumlah menang, jumlah seri, jumlah kalah, selisih gol, dan nilai.

KLASEMEN 2008							
No	Tim	Main	Menang	Seri	Kalah	Selisih Gol	Nilai
1.	PERSIK	11	8	1	2	25 - 9	25
2.	SRIWIJAYA	8	7	0	1	19 - 6	21
3.	AREMA	8	6	1	1	13 - 4	19
4.	PERSIJA	7	5	1	1	14 - 7	16
5.	PSM	7	5	1	1	11 - 6	16
6.	PELITA JAYA	6	4	2	0	11 - 4	14
7.	PERSIB	5	4	0	1	11 - 5	12
8.	PERSIPURA	5	3	1	1	9 - 3	10
9.	PERSIJAP	6	3	1	2	7 - 5	10
10.	PERSELA	5	3	0	2	7 - 4	9
11.	DELTRAS	6	3	0	3	7 - 8	9
12.	PKT	6	2	1	3	6 - 8	7
13.	PERSIWA	7	2	0	5	7 - 11	6
14.	PERSIBA	7	1	2	4	8 - 13	5
15.	PSMS	9	1	1	7	6 - 17	4
16.	PERSITARA	7	1	0	6	3 - 16	3
17.	PSIS	10	0	3	7	4 - 19	3
18.	PERSITA	12	0	1	11	9 - 32	1

Gambar 14. Klasemen Kompetisi Liga Indonesia

4.2.4 Pengujian Berita

Masukan berita dilakukan oleh admin. Setelah melakukan *login*, admin memilih menu **berita**. Gambar 15 menunjukkan *form* masukan berita baru.

Gambar 15. Form Masukan Berita Baru

4.2.5 Pengujian Halaman Administrasi Tim

Setiap tim memiliki hak mengelola halaman administrasi tim masing-masing. Setiap tim memiliki nama sandi dan kata kunci yang digunakan untuk melakukan login administrasi tim. Setelah melakukan login, akan tampil halaman administrasi tim. Dalam halaman administrasi tim terdapat menu **profil tim**, **masukan data pemain**, **masukan data pelatih**, **masukan data manajer**, **ganti password**, dan **Log-out**. Tampilan halaman administrasi tim user Arema ditunjukkan pada Gambar 16.

Gambar 16. Tampilan halaman administrasi tim user Arema

4.2.6 Pengujian Halaman Pengunjung

Halaman pengunjung diperuntukkan bagi semua pengunjung yang ingin mengetahui informasi mengenai

sistem informasi Liga Indonesia. Halaman pengunjung berisi tampilan data tim, tampilan jadwal dan hasil tanding, tampilan klasemen, tampilan pencetak gol, tampilan berita, dan tampilan cari data pemain. Tampilan Jadwal dan Hasil Tanding berisi jadwal pertandingan dan daftar hasil tim yang telah melakukan pertandingan, seperti terlihat pada Gambar 17.

Hasil Pertandingan Tahun 2008		
No	Jadwal Tanding	Hasil
1.	PERSIJAP vs PELITA JAYA Stadion GBK, 2008-10-02 (15:30:00)	0-1
2.	PKT vs PERSIK Mulawarman, 2008-09-21 (15:00:00)	0-1
3.	PERSIB vs PERSITA Siliwangi, 2008-09-21 (15:30:00)	2-1
4.	PERSIJA vs PERSIJAP Stadion GBK, 2008-09-20 (19:00:00)	2-0
5.	PSIS vs PERSIBA Stadion Jatidiri, 2008-09-17 (15:30:00)	1-1

Gambar 17. Tampilan hasil pertandingan

Untuk mengetahui detail hasil pertandingan, dilakukan dengan memilih *link* pada pertandingan yang ingin dilihat hasilnya. Detail hasil suatu pertandingan seperti terlihat pada Gambar 18.

HASIL PERTANDINGAN		
Hasil Akhir :	PSIS	PKT
Babak I :	1	1
Babak II :	0	0
Waktu Perpanjangan :	3 Menit	1
Tempat Pertandingan :	Stadion Jatidiri	
Tanggal / Jam :	2008-07-13 (15:30:00)	
Keterangan Pertandingan :	lancar	
WASIT PERTANDINGAN		
Nama wasit	Posisi	
1. Jimmy Napitupulu	Wasit Utama	
2. M. Syafei	Hakim Garis	
3. Olehadi	Hakim Garis	
PSIS		PKT
Pemain		Pemain
1. Agus Murod		1. Herman Batak
2. Idrus Gunawan (Kapten)		(Diganti dengan M. Sandi Firmansyah menit ke 68)
3. Ilham Asdat		2. Imral Usman
(Diganti dengan Anwarudin menit ke 30)		3. Romi Diaz Putra (Kapten)
4. Edson Leonardo		4. Josiah Seton
5. Sapto		5. Wilfredo Galiano Gomez
6. Sumaryanto		6. Iswanto
(Diganti dengan Yulianto Wibowo menit ke 78)		7. Jumadi
7. Denny Rumba		8. Domerto Thesia
8. Prananda Aditya		9. James Ceba
9. Didik Darmadi		10. Andra Hermawan
10. Salomon Bergondo		11. Satria Feri
11. Gaston Castano		
Pemain Cadangan		Pemain Cadangan
1. Anwarudin		1. M. Sandi Firmansyah
2. Yulianto Wibowo		
Pencetak Gol	Menit	Pencetak Gol
Salomon Bergondo	55	Imral Usman
Kartu Kuning	Menit	Kartu Kuning
Idrus Gunawan	32	Andra Hermawan
		Josiah Seton
Kartu Merah	Menit	Kartu Merah

Gambar 18. Detail hasil pertandingan

Untuk melihat daftar pencetak gol dilakukan dengan memilih menu **Pencetak Gol**. Daftar pencetak gol berisi nama pemain, tim, dan jumlah gol diurutkan berdasarkan pencetak gol terbanyak.

Daftar Pencetak Gol 2008			
No	Nama Pemain	Tim	Jumlah Gol
1.	Christian Gonzales	PERSIK	8
2.	Cristiano Lopes	PELITA JAYA	4
3.	Bambang Pamungkas	PERSIJA	3
4.	T. Musafiri	PERSIBA	3
5.	Greg Nwoko	PERSIJA	3
6.	Hilton Moreira	PERSIB	3
7.	Budi Sudarsono	PERSIK	3
8.	Emalue Serge	AREMA	3
9.	Danilo Fernando	PERSIK	2
10.	Keith Jerome Gumbs	SRIWIJAYA	2

Gambar 19. Daftar pencetak gol

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Sistem informasi kompetisi sepakbola Liga Indonesia berbasis *web* menggunakan PHP dan MySQL digunakan untuk memberikan informasi tentang kompetisi sepakbola Liga Super Indonesia berupa data tim, data pemain, jadwal, dan hasil pertandingan selama satu musim kompetisi.
2. Pada sistem informasi kompetisi sepakbola Liga Indonesia berbasis *web* menggunakan PHP dan MySQL terdapat 2 (dua) jenis *login*. Jika *login* sebagai admin maka dapat dilakukan pengelolaan data tim, data wasit, jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan input berita. Jika *login* sebagai administrasi tim maka dapat dilakukan pengelolaan profil tim, data pemain, data pelatih, dan data manager.
3. Pengunjung dapat memperoleh informasi profil tim, jadwal, hasil pertandingan, klasemen, pencetak gol, berita, dan dapat melakukan pencarian data pemain.
4. Kompetisi Liga Super Indonesia diikuti oleh 18 (delapan belas) tim dan bertanding dengan sistem kompetisi penuh, masing-masing tim saling bertemu 2 (dua) kali dalam partai kandang dan tandang. Setiap tim bertanding 17 kali sebagai tuan rumah dan 17 kali sebagai tim tamu. Jumlah keseluruhan pertandingan adalah 306 partai.
5. Rekapitulasi hasil masing-masing tim dicatat dalam sebuah klasemen. Tim yang menempati peringkat teratas dalam klasemen akhir akan menjadi juara.

5.2 Saran

Sistem informasi kompetisi sepakbola Liga Indonesia berbasis *web* menggunakan PHP dan MySQL yang telah dibuat masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki, serta dapat dilakukan pengembangan sistem antara lain sebagai berikut.

1. Sistem informasi yang tidak hanya mencakup level kompetisi Liga Super saja, tetapi dapat mencakup semua tingkat kompetisi, yaitu divisi utama, divisi I, dan divisi II.
2. Pengembangan aplikasi dapat dilakukan misalnya dengan menampilkan foto bagi setiap profil pemain, menu masukan syarat-syarat kelengkapan administrasi untuk mengikuti kompetisi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Arbie, *Manajemen Database dengan MySQL*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2003.
- [2]. Burch, J.G. & FR Strater, *Information Systems : Theory and Practice*, John Wiley & Sons, New York, 1979.
- [3]. Fabbri, A.J. dan A.R. Schwab, *Practical Database Management*, PWS-KENT Publishing Company, Boston, 1992
- [4]. Gunawan, I. dan D.H. Setiabudi, *Cara Mudah Mempelajari PHP, Apache, dan MySQL*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta, 2004.
- [5]. Irmansyah, F., *Pengantar Database*, <http://www.ilmukomputer.com>, Juli 2003.

- [6]. Kadir, A., *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*, Penerbit Andi Yogyakarta, 1998.
- [7]. Kadir, A., *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*, Penerbit Andi Yogyakarta, 1998.
- [8]. Kadir, A., *Pengenalan Sistem Informasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2003.
- [9]. Nugroho, B., *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Penerbit Gava Media, Yogyakarta, 2004.
- [10]. Prasetyo, D.D., *Kolaborasi PHP dan MySQL Untuk Membuat Web Database Yang Interaktif*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003
- [11]. Pressman, R.S., *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku I)*, Penerbit Andi , Yogyakarta, 2002.
- [12]. Simarmata, J. & I. Paryudi, *Basis Data*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2006.
- [13]. Sutarman, *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003.

DATA PRIBADI



Nama : Anindiarto Krisharnomo
NIM : L2F303420

Saat ini masih tercatat sebagai mahasiswa Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Diponegoro dengan konsentrasi Informatika dan Komputer.

Email : anindiarto@yahoo.com

Menyetujui dan Mengesahkan makalah,

Pembimbing I

Aghus Sofwan, S.T., M.T.
NIP. 132163757

Tanggal

Pembimbing II

R. Rizal Isnanto, S.T., M.M., M.T.
NIP. 132288515

Tanggal